

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan analisis data yang telah diperoleh pada bab sebelumnya, secara umum dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video *motion graphic* 2D berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi pengetahuan siswa dilihat dari hasil belajar di kelas VII pada mata pelajaran IPA di SMPN 1 Cikalongkulon. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perbandingan hasil skor keseluruhan rata-rata nilai *pretest* dan skor keseluruhan rata-rata nilai *posttest*, dimana pada rata-rata skor *posttest* memiliki skor lebih tinggi. Peningkatan hasil belajar siswa terjadi setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media video *motion graphic* 2D. Adapun kesimpulan secara khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengaruh Penggunaan Media Video Motion Graphic 2D Terhadap Peningkatan Kompetensi Domain Pengetahuan Siswa Dilihat Dari Hasil Belajarnya pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SMPN 1 Cikalongkulon

Ditinjau dari data secara keseluruhan, terdapat adanya pengaruh penggunaan media video *motion graphic* 2D terhadap kompetensi pengetahuan siswa dilihat dari hasil belajarnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII di SMPN 1 Cikalongkulon. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan dari setiap nilai *pretest* dan *posttest* yang di dapatkan siswa pada materi sistem organ dan organisme. Hasil analisis gain menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dilihat dari nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*. Peningkatan hasil belajar terjadi setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media video *motion graphic* 2D di dalam proses pembelajarannya.

2. Pengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Siswa Dilihat Dari Hasil Belajarnya Pada aspek Memahami C2 pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII Di SMPN 1 Cikalongkulon setelah penggunaan media video *Motion Graphic 2D*

Ditinjau dari aspek memahami, penerapan media video *Motion Graphic 2D* dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa dilihat dari hasil belajarnya pada mata pelajaran IPA di kelas VII SMPN 1 Cikalongkulon pada materi sistem organ dan organisme. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang didapatkan siswa pada materi sistem organ dan organisme. Hasil analisis gain menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dilihat dari nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*. Peningkatan hasil belajar terjadi setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media video *motion graphic 2D* di dalam proses pembelajarannya.

3. Pengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Siswa Dilihat Dari Hasil Belajarnya Pada aspek Penerapan C3 pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII Di SMPN 1 Cikalongkulon Setelah Penggunaan Media Video *Motion Graphic 2D*

Ditinjau dari aspek menerapkan, penerapan media video *Motion Graphic 2D* dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa dilihat dari hasil belajarnya pada mata pelajaran IPA di kelas VII SMPN 1 Cikalongkulon pada materi sistem organ dan organisme. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang didapatkan siswa pada materi sistem organ dan organisme. Hasil analisis gain menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dilihat dari nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*. Peningkatan hasil belajar terjadi setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media video *motion graphic 2D* di dalam proses pembelajarannya.

4. Pengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Siswa Dilihat Dari Hasil Belajarnya Pada aspek Analisis pada mata Pelajaran Ilmu

Pengetahuan Alam Kelas VII Di SMPN 1 Cikalongkulon setelah penggunaan media video *Motion Graphic* 2D

Ditinjau dari aspek menganalisis, penerapan media video *Motion Graphic* 2D dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa dilihat dari hasil belajarnya pada mata pelajaran IPA di kelas VII SMPN 1 Cikalongkulon pada materi sistem organ dan organisme. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang didapatkan siswa pada materi sistem organ dan organisme. Hasil analisis gain menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dilihat dari nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*. Peningkatan hasil belajar terjadi setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media video *motion graphic* 2D di dalam proses pembelajarannya.

B. IMPLIKASI

Hasil penelitian mengenai Pengaruh penggunaan media video *Motion Graphic* 2D diduga mempunyai pengaruh terhadap peningkatan kompetensi pengetahuan dilihat hasil belajar siswa pada aspek memahami, menerapkan dan menganalisis di kelas VII SMPN 1 Cikalongkulon pada mata pelajaran IPA sub materi sistem organ dan organisme. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai gain total antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan bantuan media tersebut.

Proses pembelajaran IPA seringkali dianggap sulit, hal tersebut dapat terlihat dari hasil belajar yang didapatkan oleh siswa rata-rata masih dibawah ketuntasan minimal. Maka perlu adanya inovasi yang harus dilakukan oleh beberapa pihak seperti guru, untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Upaya tersebut salah satunya dapat dengan menggunakan bantuan dari media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran, salah satunya dengan media video *motion graphic* 2D.

C. Rekomendasi

Berdasarkan data hasil penelitian yang dirumuskan dalam simpulan diatas, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi maupun masukan bagi berbagai pihak dalam pengembangan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan pertimbangan serta masukan bagi pihak-pihak yang terkait, diantaranya:

1. Bagi guru

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis merasa bahwa guru perlu untuk mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran dengan matang, seperti menganalisis terlebih dahulu permasalahan yang dialami oleh siswa, menyesuaikan penggunaan model pembelajaran dengan materi yang akan diajarkan, dan membuat RPP secara detail. Dengan membuat perencanaan tersebut tentu akan memudahkan guru dalam menjalankan skenario didalam kelas. Selain itu, guru juga diharapkan dapat mengoptimalkan fasilitas dan media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Mengingat berdasarkan hasil penelitian ini, pembelajaran dengan menggunakan media dapat mempermudah pemusatan perhatian siswa dan mampu menjadikan pembelajaran menjadi semakin menarik dan salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan yaitu media video *motion graphic* 2D.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam melaksanakan penelitian ini, terdapat beberapa rekomendasi bagi peneliti selanjutnya, yaitu peneliti selanjutnya dapat membandingkan media video *motion graphic* 2D dengan media lain yang setara untuk melihat sejauh mana kelayakan media video *motion graphic* 2D ini didalam suatu pembelajaran. Selebihnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dan referensi dalam mengembangkan kembali media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.